



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

WISATA SISIPAN KAMPUNG KALIMAS DENGAN KONSEP KAMPUNG SEBAGAI BENDA PAMERAN

HANUM SORAYA
3213100056

DOSEN PEMBIMBING:
IR. I GUSTI NGURAH ANTARYAMA, Ph.D.

PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

INFILL TOURISM AT KAMPUNG KALIMAS WITH KAMPUNG AS AN EXHIBIT CONCEPT

HANUM SORAYA

3213100056

TUTOR:

Ir. I GUSTI NGURAH ANTARYAMA, Ph.D.

UNDERGRADUATE PROGRAM

ARCHITECTURE DEPARTEMENT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUTE TECHNOLOGY OF SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

**WISATA SISIPAN KAMPUNG KALIMAS
DENGAN KONSEP KAMPUNG SEBAGAI
BENDA PAMERAN**



Disusun oleh :

HANUM SORAYA
NRP : 3213 100 056

**Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 12 Juni 2017
Nilai : B**

Mengetahui

Pembimbing


Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Kepala Departemen Arsitektur FTSP ITS


Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Sapta Sunusae

NRP : 3213100013

Judul Tugas Akhir : Galeri Seni Bawah Tanah Surabaya
Pengalaman Indrawi Pengunjung Sebagai Estetika

Periode : Semester Genap Tahun 2016/2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar – benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil) bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FTSP – ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581.

Surabaya, 14 Juni 2017

Yang membuat pernyataan



Sapta Sunusae
NRP 3213100013

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya selama proses desain sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai rencana.

Terimakasih kepada Mama, kakak-kakak dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil selama berkuliah dan pengerjaan tugas akhir. Untuk harapan yang tersampaikan lewat do'a dalam ibadah yang selalu dirahmati Allah SWT.

Hormat dan ucapan terimakasih saya yang utama untuk Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D., selaku pembimbing sekaligus pendorong semangat saya untuk berpikir lebih akan arsitektur sebagai berbagai macam masalah yang diselesaikan dengan integrasi. Semoga ilmu yang bapak berikan dapat bermanfaat bukan hanya bagi saya atau mahasiswa Arsitektur ITS saja namun bagi lebih banyak orang.

Untuk mahasiswa Arsitektur ITS angkatan 2013, terimakasih atas canda, tawa dan semangat dalam setiap waktunya. Semoga kesuksesan dan kebaikan dan kebaikan menjemput diri kita tanpa terkecuali. Ucapan terimakasih untuk teman-teman studio tugas akhir SA301 atas suasana dan dukungan yang hangat. Ucapan terimakasih juga kepada teman sebangku dan sahabat saya Zahra Amiratiara Salma atas segala masukan dan kenangannya. Dan ucapan terimakasih untuk para senior yang berkenan untuk membagi ilmunya.

Seluruh yang tertuang dalam laporan tugas akhir ini merupakan hasil murni saya sebagai mahasiswa dengan segala pemikiran dan karyanya ingin selalu dapat dipertanggungjawabkan. Saya menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, kritik dari anda akan menjadi suatu yang sangat berarti bagi saya untuk menyempurnakan ide-ide yang tertuang.

Surabaya, 28 Mei 2017

Penulis

ABSTRAK

WISATA SISIPAN KAMPUNG KALIMAS DENGAN KONSEP KAMPUNG SEBAGAI BENDA PAMERAN

Oleh:

Hanum Soraya

NRP : 3213 100 056

Kota Surabaya adalah kota metropolitan yang masih memiliki kampung-kampung padat di dalamnya dan kampung-kampung tersebut adalah salah satu ciri khas Kota Surabaya. banyak diantara kampung - kampung yang sudah dijadikan kampung wisata, seperti Kampung Warna-Warni Kenjeran, Kampung Maspati, Kampung *ex-dolly*, dll. Meskipun begitu masih banyak juga kampung-kampung yang menarik dan berpotensi namun belum menjadi kampung wisata.

Salah satu kampung yang memiliki potensi untuk dijadikan kampung wisata ialah Kampung Kalimas di jalan Kalimas Timur yang merupakan perbatasan tiga daerah kota tua dan memiliki bangunan cagar budaya, yakni Menara Syahbandar yang dulunya dipakai untuk mengawasi kapal yang masuk lewat Kalimas. Kampung di Surabaya kebanyakan memiliki sifat yang ramah kepada wisatawan agar wisatawan merasa diterima dan nyaman berada di kampung tersebut, namun hal tersebut kurang nampak di kampung Kalimas ini, hospitalitas menjadi sebuah isu.

Permasalahan desain yang dihadapi adalah bagaimana obyek arsitektur dapat dihadirkan di sebuah kampung yang padat dan tidak memunyai lahan kosong. Metode untuk mendukung kampung ini menjadi kampung wisata ialah membua peta nolli yakni memetakan jalan dan ruang publik lainnya sehingga didapatkan bangunan yang dapat disisipkan ke dalam kampung tersebut.

Kata Kunci : bangunan sisipan, hospitalitas, kampung wisata

ABSTRACT
INFILL TOURISM AT KAMPUNG KALIMAS WITH KAMPUNG AS AN
EXHIBIT CONCEPT

By:

Hanum Soraya

NRP : 3213 100 056

Surabaya is a metropolitan city that still has crowded kampong in it and the kampong are one of the hallmarks of Surabaya City. Many of the kampong have been touristic kampong, such as Kampong Warna-Warni Kenjeran, Kampong Maspati, Kampong ex-Dolly, etc. Although there are still many interesting and potential kampongs but have not become a tourist attraction.

One of the kampongs that has the potential to be a tourism kampong is Kampong Kalimas in the Kalimas Timur road which is the border of three Surabaya Old City areas and has a cultural heritage building, namely the Syahbandar Tower which was once used to monitor the incoming vessels through Kalimas.

Kampong in Surabaya mostly have friendly nature to tourists so that tourists feel welcome and comfortable in the village, but it is less visible in Kampong Kalimas, hospitality becomes an issue. The design problem faced is how the architectural objects can be presented in a densely populated kampong and have no vacant land. The method to support this kampong to become a tourism kampong is to create a map of nolli mapping the streets and other public spaces so that the buildings can be infilled into the kampong.

Keywords: infill building, hosptality, kampung tourism

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2

BAB II PROGRAM DESAIN

II.1 Rekapitulasi Program Ruang	5
II.2 Deskripsi Tapak	6

BAB III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan Desain	7
III.2 Metoda Desain	7

BAB IV KONSEP DESAIN

IV.1 Eksplorasi Formal	9
IV.2 Eksplorasi Teknis	10

BAB V DESAIN

V.1 Eksplorasi Formal	11
V.2 Eksplorasi Teknis	14

BAB VI KESIMPULAN	15
-------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	16
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Kawasan Kota Lama Surabaya yang padat_____	1
Gambar II.1	Lahan berada diantara tiga kawasan Kota Lama Surabaya ____	6
Gambar II.2	Peruntukan lahan: untuk perdagangan dan jasa (ungu) dan pemukiman (kuning)_____	6
Gambar II.3	Lahan merupakan kawasan cagar budaya _____	6
Gambar II.4	Kondisi eksisting lahan _____	6
Gambar II.5	Panorama kampung _____	6
Gambar III.1	Peta Nolli Kota Roma_____	8
Gambar IV.1	Pintu masuk utama_____	9
Gambar IV.2	Konsep Invers _____	9
Gambar IV.3	Jalan kampung dan objek_____	10
Gambar IV.4	Dinding kaca dengan rangka baja _____	10
Gambar V.1	Bentuk yang dihasilkan dari metode perekaman jalan dan ruang publik_____	11
Gambar V.2	Rencana tapak yang dibagi menjadi bagian-bagian _____	12
Gambar V.3	Pintu masuk utama _____	12
Gambar V.4	Bentuk yang dihasilkan _____	13
Gambar V.5	Sirkulas di dalam lahan_____	13
Gambar V.6	Sistem struktur baja ringan_____	14
Gambar V.7	AC Split duct _____	14
Gambar V.8	Sistem utilitas _____	14

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Rekapitulasi Program Ruang	5
-------------------	----------------------------	---

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Setiap kampung memiliki karakteristik dan tujuan masing-masing mengapa kampung tersebut ada, Kampung Salah satu ciri khas kampung di Kota Surabaya adalah suasana dan keramah-tamahan yang ditawarkan, Namun hal ini kurangterasa di Kampung Kalimas ini, warganya terlihat asuh tak acuh saat melihat orang asing lewat. Dan hanya sesekali bertanya darimana dan tujuan mengunjungi kampung tersebut, maka hospitalitas menjadi sebuah masalah. Dengan adanya potensi kampung yang memiliki bangunan peninggalan sejarah, akan dapat mengubah kampung tersebut menjadi kampung wisata yang dapat meningkatkan ekonomi warga secara langsung maupun tidak.

I.2 Isu dan Konteks Desain

Isu: Hospitalitas

Sebuah kampung peninggalan sejarah yang masih bertahan sampai sekarang memang harus dilestarikan karena bangunan peninggalan dan pesona serta suasana khas kampung, itulah hal yang telah dilakukan

pemerintah Surabaya. Akan tetapi, tidak semua kampung-kampung di Surabaya nyaman untuk dikunjungi, banyak faktor yang menyebabkan Kalimas Timur dan Jalan Panggung. kekurangnyamanan tersebut salah satunya karena keramahan lingkungan dari kampung tersebut. Mulai dari keramahan masyarakat atau warga di kawasan tesebut hingga kurangnya fasilitas penunjang untuk para wisatawan yang berkunjung. Maka dari itu, hospitalitas suatu kawasan menjadi hal yang penting dalam menarik wisatawan. Salah satu kawasan yang tingkat hospitaliasnya rendah adalah salah satu kampung di kawasan kota tua Surabaya yang terletak di antara Jalan

Hospitalitas dapat dibangun dengan dengan cara menambah fasilitas umum seperti ruang publik, karena ruang publik dapat meningkatkan interaksi antara warga dan wisatawan. Jika interaksi berjalan, maka ada komunikasi dan tingkat kenyamanan dapat meningkat. Selain ruang publik, koneksi antar ruang juga dapat memengaruhi interaksi, misalnya

ruangan satu yang terkoneksi dengan ruangan lainnya akan lebih nyaman untuk diakses daripada dengan ruangan yang tidak terhubung satu sama lain.

Konteks: Lokasi

I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

PERMASALAHAN DESAIN: TEMPAT PADAT

Sebuah kampung adalah area pemukiman yang padat. Sehingga desain yang dihasilkan harus mengikuti pola kampung tersebut agar menjaga dan tidak merusak struktur kampung yang sudah ada. Karena salah satu hal penting dan menarik adalah struktur kampung lama itu sendiri.



Gambar I.1 Kawasan Kota Lama
Surabaya yang padat
Sumber: dokumen pribadi

PERMASALAHAN DESAIN: CAGAR BUDAYA

Kawasan ini termasuk di dalam kawasan kota yang merupakan kawasan cagar budaya. Disana juga terdapat bangunan cagar budaya yaitu Menara Syahbandar Kalimas. Kawasan cagar budaya dibagi atas 4 golongan: A, B, dan C. Jika diidentifikasi dari bangunan yang ada disana Menara Syahbandar Kalimas masuk dalam golongan B sedangkan bangunan lainnya masuk golongan C. Dimana golongan B, bagian dalam gedung boleh diubah tanpa mengubah struktur utama; material renovasi bagian dalam bisa direnovasi sesuai kebutuhan; dan hanya sebagian fungsi bangunan yang dapat diubah. Sedangkan golongan C hanya bagian depan gedung yang dipertahankan; penambahan bangunan dilakukan dibelakang cagar budaya; fungsi bangunan bisa diubah sesuai dengan rencana kota. Jadi, dari batasan batasan diatas dapat dihasilkan desain yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

KRITERIA DESAIN

1. Sirkulasi yang memicu terjadinya interaksi

Sirkulasi menjadi penting di dalam desain ini karena di dalam kampung sirkulasi menjadi ruang publik karena minimnya lahan kosong. Sirkulasi yang

diperhatikan adalah sirkulasi untuk kegiatan wisata atau untuk pengunjung dan sirkulasi untuk kegiatan warga sehari-hari.

2. Terdapat ruang publik yang dapat diakses oleh warga maupun wisatawan

Ruang publik yang dapat diakses untuk warga maupun wisatawan dibutuhkan untuk menciptakan interaksi yang lebih banyak. Untuk menciptakan suasana yang nyaman dapat dimunculkan program yang melibatkan warga dan pengunjung wisata.

3. Privasi warga dan wisatawan harus tetap ada.

Wisatawan perlu fasilitas sendiri untuk mereka agar tidak selalu merepotkan warga contohnya jalan dan toilet untuk wisatawan. Privasi warga yang sebelumnya mereka miliki sepenuhnya akan terganggu dengan adanya kampung wisata, maka dari itu privasi warga harus tetap jadi prioritas.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

PROGRAM DESAIN

II.1 Rekapitulasi Program Ruang

No.	Bagian	Fungsi Ruang	Luas Ruang (m ²)
1.	A	Workshop	123
2.		Toko Souvenir / Oleh-oleh	97
3.		Stan + Lobby	129
4.		Ruang Serbaguna	123
5.		Kantor	130
6.	B	Selasar	149
7.	C	Selasar	112.5
8.		Menara Pandang	16
9.		Restoran	200
10.	D	Selasar Galeri	205
Total			1284.5

Tabel II.1 Program Ruang

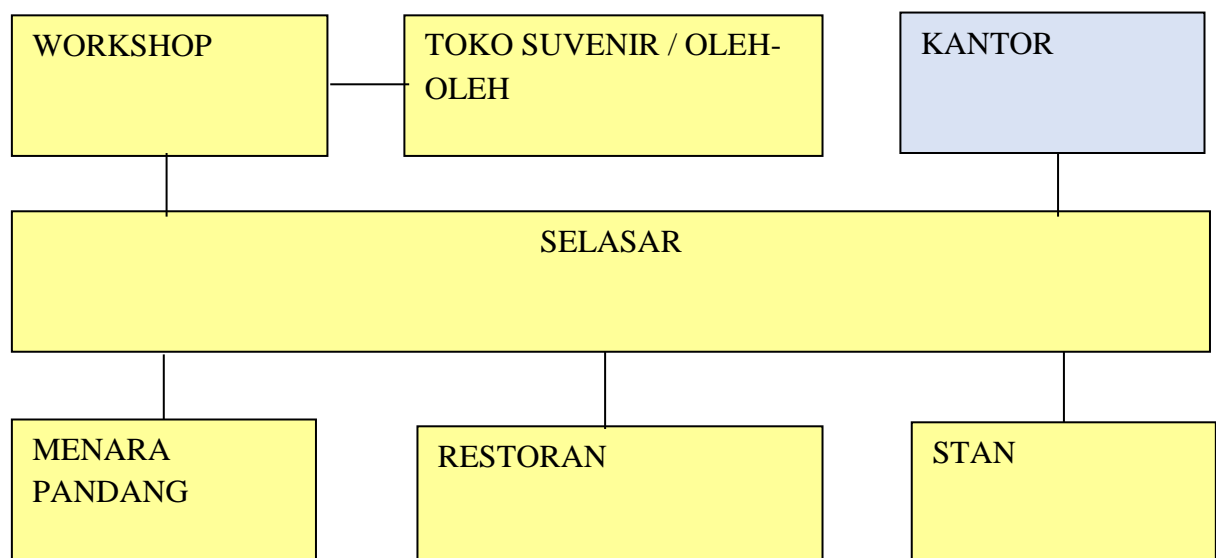
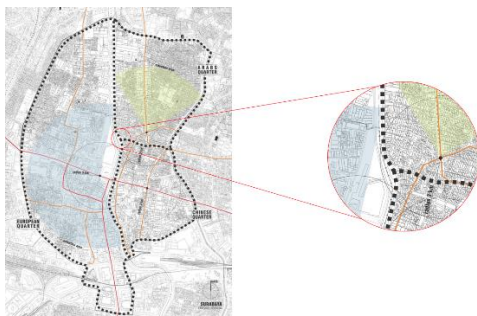


Diagram II.1 Hubungan Ruang

II.2 Deskripsi Tapak

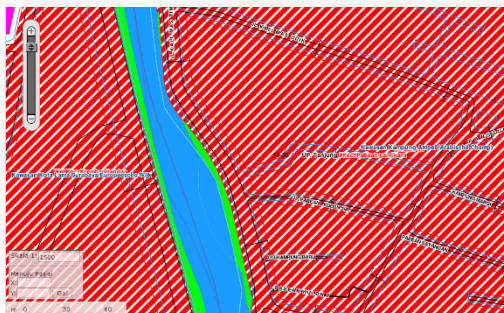
Tapak terletak di perbatasan antara tiga kawasan Kota Lama Surabaya, yakni di sebelah sungai Kalimas yang merupakan perbatasan daerah Arab dan Eropa dan berbatasan dengan Jalan Panggung yang merupakan batas daerah Arab dan Cina.



Gambar II.1 Lahan berada diantara tiga kawasan Kota Lama Surabaya



Gambar II.2 Peruntukan lahan: untuk perdagangan dan jasa (ungu) dan pemukiman (kuning)



Gambar II.3 Lahan merupakan kawasan cagar budaya

Peta peruntukan untuk lahan tersebut adalah untuk perdagangan dan jasa (ungu) dan untuk perumahan (kuning).

Luas lahan : 5000 m²

Batas lahan

Utara : Jalan Pabean Kulon V (perumahan);

Timur : Jalan Panggung (Pasar Ikan);

Selatan : Jalan Pabean Kulon IV;

Barat : Sungai Kalimas



Gambar II.4 Kondisi eksisting lahan



Gambar II.5 Panorama kampung

BAB III

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

III.1 Pendekatan Desain

Interaksi Sosial

Hospitalitas adalah penerimaan yang ramah dan murah hati dan hiburan untuk tamu, pengunjung, atau orang asing. sinonim: keramahan, sambutan hangat, selamat datang, menolong, bertetangga, kehangatan, kebaikan, pengertian, keramahan, keramahan, kesopanan, tanggungan, kemurahan hati, hiburan, katering, makanan "kami tidak menemukan apa-apa tapi keramahan dari penduduk lokal" (hasil pencarian google dengan kata kunci *hospitality*)

Dari kalimat terakhir diatas dapat disimpulkan bahwa hospitalitas muncul dari interaksi antara penduduk lokal dan wisatawan. Dalam konteks kawasan kampung kota lama ini interaksi dibutuhkan untuk tidak menjadikan kampung sebagai museum yang hanya dapat dilihat saja, akan tetapi pengunjung juga dapat merasakan suasana kampung dari sudut pandang yang lain.

Interaksi ini dapat dimunculkan melalui program ruang yang menghubungkan satu ruang dengan ruang yang lain dengan berbagai cara.

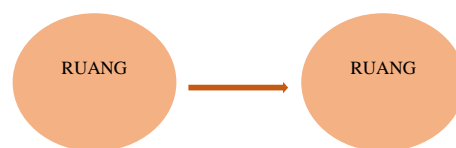


Diagram III.1 Hubungan ruang satu arah

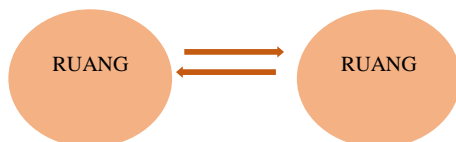


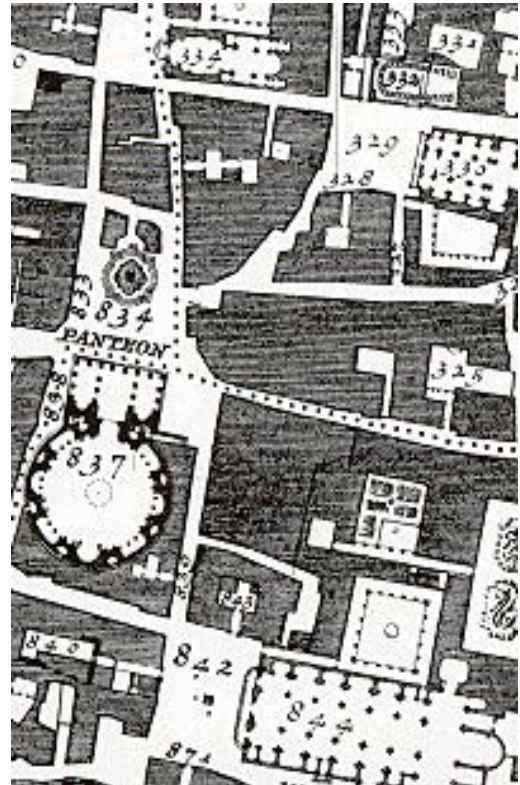
Diagram III. 2 Hubungan ruang bolak-balik

III.2 Metode Desain

Berasal dari tahun 1748 yang dibuat oleh Giambattista Nolli yang membuat peta Kota Roma sebagai rencana untuk membangun kota tersebut. Dengan memetakan ruang terbuka dan ruang publik yang ada beliau dapat membuat peta Kota Roma dengan cukup akurat dan digunakan hingga tahun 1970-an. Beliau menghitamkan bangunan dan fasilitas yang tidak untuk publik, dan memutihkan jalan dan ruang publik yang menghasilkan sebuah peta yang baru.

Metode yang saya ambil dari peta Nolli ini adalah bagaimana cara memetakan jalan dan ruang terbuka yang ada yang nantinya dapat digunakan sebagai bentuk arsitektur, yang kemudian bentuknya disesuaikan lagi dengan fasad bangunan seperti bentuk, letak pintu dan jendela, dan letak ruang privasi. Setelah itu disesuaikan lagi dengan fungsi dan

program ruang yang dibutuhkan sehingga terbagi-bagi menjadi beberapa bagian mulai dari satu lantai untuk selasar dan taman hingga tiga lantai untuk menara pandang.



Gambar III. 1 Peta Nolli Kota Roma

BAB IV

KONSEP DESAIN

IV.1 Eksplorasi Formal

A. Eksplorasi Tapak

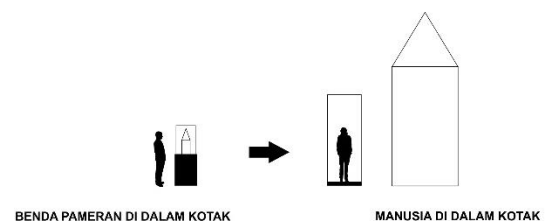
Tapak berlokasi di kampung padat dan berada di lingkungan cagar budaya golongan C, maka dari itu yang dilakukan adalah meminimalisir gangguan atau perubahan pada tapak. Pintu masuk kampung yang berjumlah dari satu juga harus diselesaikan agar menarik pengunjung dari berbagai sisi.



Gambar IV.1 Pintu masuk utama

B. Eksplorasi Bentuk

Bentuk dihasilkan dari penggunaan metode dan menggunakan bentuk yang terlihat berbeda dari sekitarnya agar dapat jelas terlihat beda bangunan lama dan bangunan baru, maka konsep inversi dari benda pameran yang biasanya benda pameran diletakkan di dalam kotak kaca, dibalik menjadi manusianya yang berada di dalam kotak kaca, agar dapat melihat bangunan di kampung.

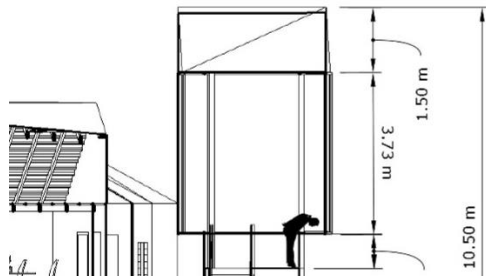


Gambar IV.2 Konsep Invers

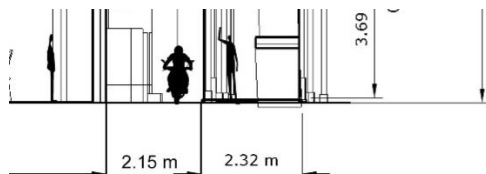
C. Eksplorasi Sirkulasi

Sesuai dengan kriteria desain dimana sirkulasi pengunjung dan warga harus tetap dibedakan karena hal yang bersifat sehari-hari dan ukuran jalan yang bervariasi akan mengakibatkan kesan yang berbeda pula. Penyediaan akses jalan yang berbeda untuk warga dan pengunjung

agar tidak mengganggu warga. Warga tetap dapat melakukan aktivitas sehari-hari mereka tanpa terganggu oleh bangunan baru yang muncul ditengah tengah kampung, meskipun akan terjadi perubahan ukuran yang lumayan terasa.



Gambar IV.2 Perbedaan jalan untuk pengunjung dan warga



Gambar IV.3 Jalan kampung dan objek

dapat memungkinkan untuk penggunaan dinding kaca untuk kebutuhan transparansi melihat ke luar bangunan.



Gambar IV.4 Dinding kaca dengan rangka baja

Sumber:

<https://www.winnetnews.com/uploads/content/cafedindingkacalawangwangi21.jpg>

IV.2 Eksplorasi Teknis

Eksplorasi Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur yang tidak memiliki dampak yang besar terhadap perubahan tapak dan mudah dalam pemasangan agar tidak mengganggu kampung secara berlebihan. Konsep invers museum atau kebalikan dari benda pameran ini, dapat diwujudkan dengan system struktur rangka baja ringan sehingga

BAB V

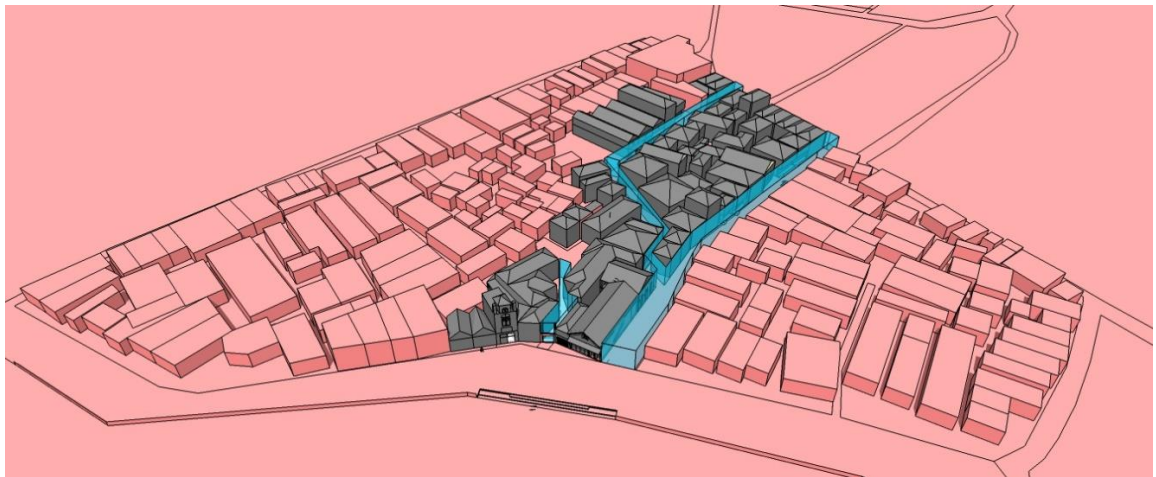
DESAIN

V.1 Eksplorasi Formal

Eksplorasi Tapak

Menggunakan metode Peta Nolli untuk memanfaatkan jalan dan

ruang publik yang ada. Perekaman jalan dan ruang publik kemudian dijadikan ruang tiga dimensi.



Gambar V.1 Bentuk yang dihasilkan dari metode perekaman jalan dan ruang publik

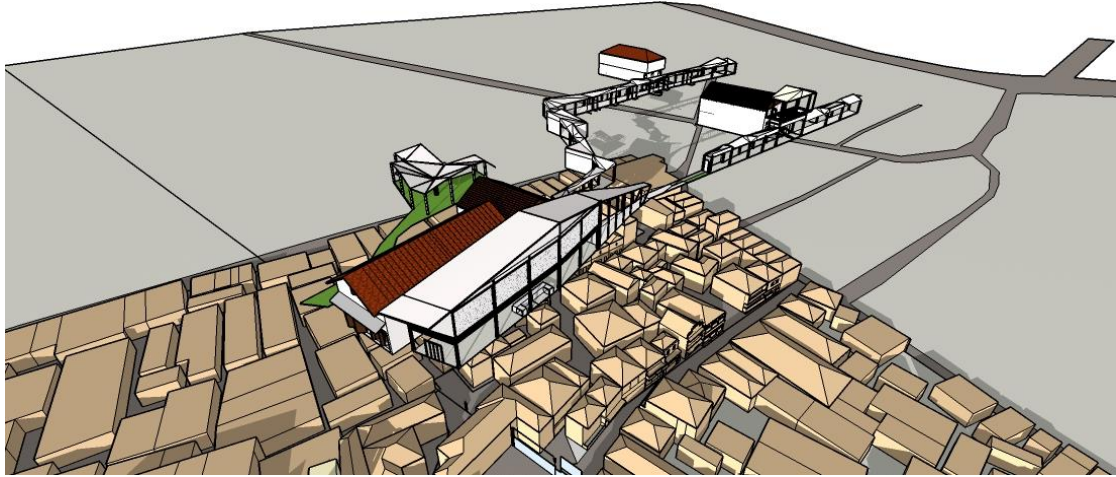


Gambar V.2 Rencana tapak yang dibagi menjadi bagian-bagian



Gambar V.3Pintu masuk utama

Eksplorasi Bentuk



Gambar V.4 Bentuk yang dihasilkan

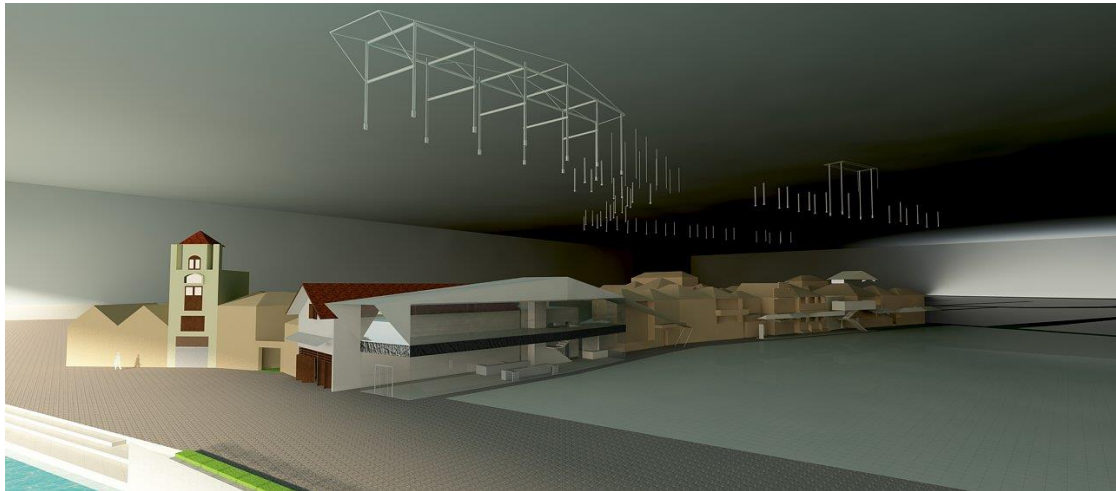
Eksplorasi Sirkulasi



Gambar V.5 Sirkulasi di dalam lahan

V.2 Eksplorasi Teknis

Eksplorasi Sistem Struktur

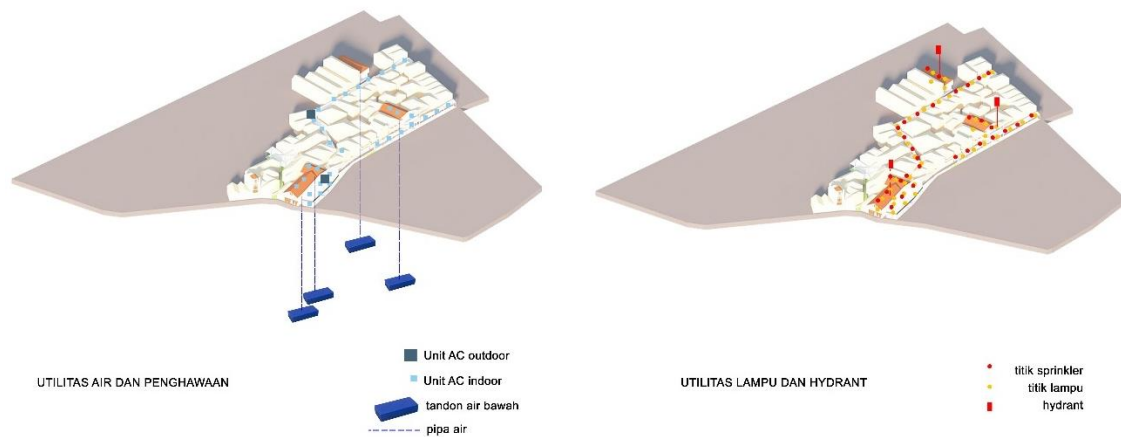


Gambar V.6 Sistem struktur baja ringan

Eksplorasi Utilitas



Gambar V.7 AC Split duct



Gambar V.8 Sistem utilitas

KESIMPULAN

Kampung Sisipan Kalimas merupakan objek arsitektural yang merespon isu tentang hospitalitas serta keberadaan kampung wisata di Surabaya. Dengan pendekatan interaksi sosial yang meningkatkan interaksi antara warga dan pengunjung, menggunakan sistem struktur rangka baja memungkinkan dinding terbuat dari kaca yang berperan sebagai material utama membuat konsep kampung sebagai benda pameran tetap bisa berinteraksi dengan warga, dan konsep inversi museum yang memungkinkan pengunjung atau wisatawan menikmati bangunan lama yang ada di kampung tersebut. Dengan begitu enelusuri jalanan kampung ini menjadi pengalaman baru dan berbeda dari kampung lainnya, dapat menunjang kampung dalam kegiatan ekonomi dan dapat meramaikan kampung tersebut karena fungsi penunjangnya, sekaligus untuk mendukung Kota Surabaya yang menginginkan kampung sebagai salah satu ciri khas kotanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemerintah Kota Surabaya, *Bangunan Dan/Atau Lingkungan Cagar Budaya*. Surabaya (2005)
- [2] Republik Indonesia. 2010. *Undang-undang No. 11 tentang Cagar Budaya*. Lembaran Negara RI, 2010. Sekretariat Negara. Jakarta.
- [3] Wikipedia, 2017, [online], *Giambattista Nolli*
https://en.wikipedia.org/wiki/Giambattista_Nolli, 22 Februari 2017